



Lajvkampanj eller enstaka

För att använda termer från bordsrollspel, kan lajv arrangeras både som ett enstaka scenario och som kampanj. Och precis som på bordet, återanvänds världen och bakgrundshistorien i kampanjen; händelser på tidigare lajv blir förutsättningar för kommande och ofta ingår samma roller. Vilka är för- och nackdelarna med de båda formerna? Vilket är bäst?

Leif Eurén

Lajvare, med ett förflutet även inom rollspelshobbyn

Det första man slås av när man studerar överständna lajv, är att det inte är så enkelt att dela in dem i dessa två klasser. Det finns alla schatteringar dem emellan. Många arrangörer återanvänder sina världar, länder och folk - det är enklare än att tänka ut nya - men lajvet har helt unika förutsättningar som inte har någon föregångare och inte kommer få någon efterföljd. Andra arrangörer gör nedslag i en pågående saga, där lajvet får gestalta ett kapitel, som visserligen har kopplingar till både föregående och kommande kapitel, men har roller som inte återkommer. Men de flesta gör faktiskt utpräglade "enstaka scenarion", där allt är nytt och oprövat inför lajvet, eller regelrätta kampanjer där allt och alla kommer igen lajv efter lajv.

Detta att alla kommer igen på ett kampanjlajv, gör att man kan säga att de bästa rollerna redan är tagna, och att det inte är lätt att tränga sig in där. Visserligen en sanning med modifikationer, för med lite vassa armbågar och jävlar anamma går det att skapa sig en betydande roll i en redan fast förankrad ensemble. Men ett visst arbete krävs.

Här har ett enstaka scenario fördelen att det nästan riskfritt kan erbjuda roller åt dem den som gärna vill spela en sådan med stort inflytande på omgivningen (s.k. högstatusroll). Den som längtar efter att få spela general för en stor armé kan också få göra det, utan att för den skull behöva ha alla kvalitéer som egentligen krävs av en sådan. Skulle det sedan visa sig att det är en katastrof till general, är det bara för det lajvet. I en kampanj kan man förmodligen bli tvungen dras med denna general över en lång tid, vilket drar ned upplevelsen för övriga deltagare, och alltså är arrangörerna betydligt mer försiktiga med vilka de tilldelar sådana roller.

Å andra sidan kan man i kampanjer, där samma rollpersoner är med i vart

eller vartannat lajv och dessutom spelas av samma spelare, räkna med att dessa knappast behöver några intriger skrivna åt sig. Det spiller liksom över från föregående lajv, och arrangörerna behöver bara kasta in någon enstaka ny tråd för att håll ångan uppe. Inte heller behöver de fingranska dessa rollers bakgrund - det är redan gjort. Istället kan de ägna en betydligt större del av sin tid till att slussa in nya spelare med nya roller, för att föra in dem i handlingen och stötta dem i deras ansträngningar att ta till sig all bakgrundsinformation.

Och det behövs. Väldigt framträdande i kampanjerna är att världarna är mycket väl utarbetade. Både arrangörer och spelare har hunnit skriva mycket bakgrundsmaterial och kunnat fylla de luckor som tidigare spelare påvisat. Ju längre kampanjen hållit på, desto mer finns det samlat, och det finns en väldigt polerad bild att visa upp, där alla upptänkliga områden finns beskrivna. Det säger sig självt att ett omfattande material blir tidsödande att sätta sig in i, och kan bli nästan en övermänsklig uppgift att läsa in. Dessutom lämnas snart sagt inget åt den enskilde spelaren att hitta på under spelets gång.

Ett annat problem man kan råka för är att allt viktigt inte är nedtecknat och/eller distribuerat. Mycket kan ha hänt som den rollperson man väljer borde ha reda på, men spelaren kan inte få den informationen därför att arrangörerna inte tänker på det. Eller för att de helt enkelt inte har den - de spelare som skulle ha berättat om sina aktiviteter efter förra lajvet har struntat i det.

Men allt är inte negativt med kampanjer. En fördel med dem är man mer sällan får uppleva snart-är-lajvet-slut-syndromet, där rollerna gör våghalsiga eller dumma saker bara därför att deras spelare vet att lajvet inte kommer att pågå länge till, och därför gör deras handlingar varken till eller ifrån. I en

Enstaka spel?

kampanj tänker man helt enkelt mer på att det kommer en tid efter lajvet, och att ens beslut och handlingar kommer att få konsekvenser, inte bara i den fiktiva tiden efteråt, utan även för att det faktiskt har betydelse för nästa lajvtillfälle. Men även dumma beslut får konsekvenser, och oftast negativa sådana. Med en bra spelledning går det kanske att styra upp och i viss mån minska dessa konsekvenser, men det blir en alltför stor apparat att få alla spelare att ändra uppfattning. Därför är det heller inte odelat positivt.

Ett litet argument för kampanjer är att i dem är reglerna prövade. Men det håller på att utjämnas. Dels för att så många lajv numera har vana arrangörer, som använder av samma eller snarlika regler från gång till gång. Dels av att regler betraktas som allmängods, och därför publiceras fritt utan hämmande restriktioner. Däremot kan det i en kampanj förekomma ett slags odokumenterad jargong, speciellt i off-diskussionerna före själva lajvet, som kan medföra att man känner sig avhängd.

Att det finns bilder på dräkter och annan utrustning från tidigare lajv i en kampanj kan ses både som ett plus och ett minus. Positivt är det därför att det då finns klara förebilder för den gängse stilen, och i någon mån vilken ambitionsnivå arrangörerna tycker är lämplig. Negativt därför att det, precis som med bakgrundshistorien, finns mindre utrymme för egna improvisationer. Dessutom händer det lätt att ambitionsnivån stiger för varje lajv som arrangeras – de gamla rävarna har ju redan det grundläggande och kan ägna sig helt åt att förfina och komplettera.

Ett annat dilemma i kampanjer är att folk känner varandra. Inte bara rollerna har relationer – även spelarna har det. Det tar bort lite av den fräschör som finns i lajv, i det att spelarna bakom rollerna inte längre möts förutsättnings-



Foto: Olle Sahlin

löst; att det kanske inte bara är den i rollutskicket beskrivna relationer som gäller. Det förekommer visserligen överallt numera, men i högre grad i kampanjer.

Slutligen tänkte jag ta upp rollglidning som en av kampanjlajvets stora möjligheter. Det är när rollen ändrar sig över tiden, och blir annorlunda än vad den var från början. Det är i det närmaste omöjligt att uppnå på bara några få korta dagar, och även om man får en vecka på sig är det svårt att få trovärdigt. Även omedveten rollglidning existerar – när rollen ändrar sig på grund av medspelarnas agerande, utan att man egentligen själv hade planerat det – och är ännu mera fascinerande.

Vad mynnar då det här ut i? Vad rekommenderar jag? Tja, det går nog inte att säga vad som är bäst. Jag kan bara fega till det, och säga: Det är bra att alla sorter finns, för då kan fler smakriktningar bli tillgodosedda. Var istället medveten om olikheterna mellan enstaka scenarion och kampanjer, och att du själv kanske passar bäst för den ena av dem. ◊

Jon Nilsson

Ansvarsområden

Vice ordförande. Den nationella spelveckan, organisationsutveckling och arbetsledning av ordförande.

Vad spelar du helst?

Rollspel – intensiva friformscenarion och utdragna kampanjer. Lajv är inte fel heller iofs.

Vad spelar du mest?

Just nu är det mest brädspel men generellt sett är det rollspel som det blir mest av.

Varför engagerar du dig i Sverok?

För att det är kul, utvecklande och för att man träffar en massa roliga och trevliga (och underliga.) personer. Tror inte det finns något annat förbund med en sådan kreativ miljö och som ger så mycket tillbaka till en när man engagerar sig i det.